

4 방과후학교 전자로봇 프로그램 계획안

결 재	담당	교감
		전결

				지도강사	정 속
지도기간		2019년 4월 1일 - 2019 년 4월 30일 (총 8회)			
지도 계획					
주	차시/ 날짜	주 제		학습 내용	비고
1	1 (4.5)	저학년	볼링봇	• 무엇이며, 탄성을 이용한 물체, 경우 등에대해 알아본다.	
		고학년	AvoidBot	•적외선센서보드 3개로 전방의 장애물을 감지하여 피하는 구동원리를 이해할 수 있다.	
2	2 (4.8)	저학년	퍼피봇	•페달을 밟으면, 자전거가 굴러가는 링크구조를 이해한다.	
		고학년	AvoidBot	•프로그래밍 구현 및 미션 수행을 할 수 있다.	
	3 (4.12)	저학년	헬리콥터로봇	•비행기와 헬리콥터의 공통점과 차이점을 알고, 헬리콥터의 특징에 대해 학습한다.	
		고학년	FortressBot	•투석기의 역사에 대해 알아볼 수 있다. •물건을 던지는 동작 구현 및 원리를 이해할 수 있다.	
3	4 (4.15)	저학년	워커맨로봇	•2족 보행로봇을 만들기 위해, 무게중심에 대해 학습한다.	
		고학년	FortressBot	•프로그래밍 구현 및 미션 수행을 할 수 있다.	

지도 계획					
	차시/ 날짜	학년	주 제	학습 내용	비고
3	5 (4.19)	저학년	나만의로봇2	• 아이디어를 내고 사전조사를 통해 나만의 로봇을 만들어 본다.	
		고학년	RayBot	•서보모터를 학습해 보며 물고기의 수중 움직임에 대해 알아 볼 수 있다.	
4	6 (4.22)	저학년	차단기로봇	•빛의 성질과 적외선에 대해 알고, 적외선센서(IR)을 이용한 로봇을 만들어 본다.	
		고학년	RayBot	•프로그래밍 구현 및 미션 수행을 할 수 있다.	
	7 (4.26)	저학년	청기백기 로봇	•LED와 접촉센서 감지를 이용하여 재미난 놀이를 해 본다	
		고학년	AxeBot	•서보모터를 움직여 풍선을 터뜨리는 동작구현 및 원리를 이해할 수 있다.	
5	8 (4.29)	저학년	보트 로봇	•방향기와 스크루의 원리에 대해 알아보고, 보트 로봇을 만들어 본다.	
		고학년	AxeBot	•프로그래밍 구현 및 미션 수행을 할 수 있다.	